

TEMATICKÝ VÝCHOVNO-VZDELÁVACÍ PLÁN				predmet: INFORMATIKA ročník: 6. časová dotácia: 1 hodina týždenne / 33 hodín ročne	
mesiac	hodina	tematický celok	téma	obsahový štandard	výkonový štandard
IX.	1	Reprezentácie a nástroje - práca s textom	Poučenie o bezpečnosti, zásady správania sa na internete	Zásady bezpečného správania sa v počítačovej učebni. Netiketa. Zásady bezpečného správania sa na internete. Operácie s textom.	Vytvoriť dokument o Worde o zásadách správania sa v počítačovej učebni a na internete. Presúvať, kopírovať a vkladať text, vkladať obrázky do textu.
	2		Word - odrážky a číslovanie	Word - odrážky a číslovanie. Skryté znaky. Vhodné nástroje na prácu s textom.	Vytvoriť dokument s použitím odrážok a číslovania. Posudzovať vplyv formátovacích nástrojov a skrytých znakov na výsledný text a operácie s textom.
	3		Word - tabuľka	Word - tabuľka. Skúmanie nových nástrojov vo Worde. Posúdenie vplyvu použitých nástrojov na výsledný text.	Vytvoriť textový dokument s použitím tabuľky. Formátovať tabuľku vo Worde.
X.	4	Reprezentácie a nástroje - práca s prezentáciami	Projekt Cenová ponuka	Projekt Cenová ponuka Dovolenka	Vytvoriť dokument vo Worde - cenovú ponuku na rôzne destinácie s vložením tabuľky s cenami pre dospelých a deti a rôznymi typmi stravy. Skúmať nové použité nástroje z hľadiska ich využitia vo Worde.
	5		Powerpoint - základný popis programu	Powerpoint - snímka, prezentácia, rozmiestnenie, pozadie	Popísať prostredie programu a jednotlivé funkcie, vysvetliť, čo je to prezentácie, uviesť príklady využitia prezentácie.
	6		Powerpoint - nastavenie prezentácie, snímok, pozadie	Powerpoint - snímka, prezentácia, rozmiestnenie, pozadie	Vysvetliť význam prezentácie. Popísať rozmiestnenie jednotlivých snímok. Nastaviť pozadie snímky, pozadie viacerých snímok.
XI.	7	Reprezentácie a nástroje - práca s prezentáciami	Powerpoint - vkladanie textu, obrázku, prechod medzi snímkami	Powerpoint - vkladanie textu, vkladanie obrázku, prechod medzi snímkami	Vložiť text do prezentácie. Formátovať vložený text. Vložiť obrázok. Formátovať vložený obrázok. Nastaviť prechod medzi snímkami.
	8		Powerpoint - spustenie a zastavenie prezentácie, nastavenie dĺžky trvania	Powerpoint - spustenie a zastavenie prezentácie, nastavenie dĺžky trvania	Nastaviť dĺžku trvania jednotlivých snímok. Spustiť a zastaviť prezentáciu. Nastaviť tým prechodu medzi snímkami.
	9		Powerpoint - projekt Moje mesto	Powerpoint - projekt Moje mesto	Vytvoriť jednoduchú aspon 5-snímkovú prezentáciu v Powerpointe s nastavením pozadia, prechodu snímok, s využitím vloženého textu a obrázkov.
	10	lkami	Excel - základná obrazovka	Tabuľka, riadok, stĺpec, bunka, adresa bunky, navigácia po bunkách	Vysvetliť určenie a význam používania tabuliek, popísať základnú obrazovku programu Excel, vysvetliť pojmy bunka, riadok, stĺpec, adresa bunky. Určiť adresu danej bunky. Označiť bunku danej adresy.

XII.	11	Reprezentácie a nástroje - práca s tabu	Excel - formát bunky	Formát bunky, vepisovanie údajov do bunky, orámovanie bunky	Nastaviť formát bunky, nastaviť pozadie bunky, nastaviť farbu písma / čísel v bunke, zarovnať text / číslo v bunke, orámoviť bunku.
	12		Excel - formát bunky text	Zarovnanie bunky, odsadenie textu, zlučovanie buniek, otočenie textu	Nastaviť odsadenie textu, otočiť text o zadaný počet stupňov, zlúčiť bunky
	13		Excel - formát bunky, stĺpca, riadku, oblasti	Formátovanie stĺpcov, riadkov, oblastí	Nastaviť formát pre stĺpec, riadok, nastaviť šírku stĺpca, výšku riadka, orámovanie oblasti.
14	Excel - projekt Rozvrh		Excel - projekt Rozvrh	Vytvoriť rozvrh svojej triedy s využitím nastavení bunky, zlúčených buniek, podfarbenia buniek.	
I.	15	Reprezentácie a nástroje - informácie	Informácie	Informácie, informačný systém, typy informácie, vzťahy medzi jednotlivými typmi informácie (grafika, text, čísla, zvuk)	Vyhľadať a získať informácie v informačnom systéme a databáze (knihnica, elektronický obchod, rezervácie lístkov). Popísať možnosti získania informácie rôznych typov pomocou konkrétnych nástrojov (zoskenovaním, odfotením, nahraním zvuku, videa), rozhodnúť o výbere vhodných nástrojov na spracovanie informácií (na vyhľadávanie a získavanie, spracovanie informácií a komunikovanie pomocou nástrojov).
I.	16	Reprezentácie a nástroje - štruktúry	Štruktúra údajov	Postupnosť, tabuľka (v zmysle frekvenčná, kódovacia, slovník, mriežka), riadok, stĺpec	Orientovať sa v jednoduchej štruktúre - vyhľadať a získať informácie zo štruktúry podľa zadaných kritérií.
	17		Rodokmeň, mapa, labyrint	Poradie objektov a ich pozícia v postupnosti, význam postupnosti, pozícia objektov v tabuľke, predchodca, nasledovník, sused, význam tabuľky. Grafové štruktúry - mapa, labyrint, sieť. Stromové štruktúry - strom rozhodnutí, stratégií, turnajov, rodokmeň	Organizovať informácie do štruktúr - vytvárať a manipulovať so štruktúrami, ktoré obsahujú údaje a jednoduché vzťahy (tabuľky, grafy, postupnosti obrázkov, čísel). Interpretovať údaje zo štruktúr - vyvodíť existujúce vzťahy zo zadaných údajov v štruktúre, prerozprávať informácie uložené v štruktúre vlastnými slovami.
II.	18	Komunikácia a spolupráca - práca s webovou stránkou	Webová stránka	Webová stránka	Posúdiť účel webovej stránky, popísať typy webových stránok podľa určenia.

	19	Komunikácia a spolupráca - vyhľadávanie na webe	Vyhľadávanie informácií	Vyhľadávanie informácií	Vyhľadať rôzne typy informácií na internete
	20		Vyhľadávanie v obrázkoch, na stránkach, v mapách	Vyhľadávanie v obrázkoch, na stránkach, v mapách	Vyhľadať informáciu podľa podmienok, vyhľadať obrázok, aj podľa podmienok, vyhľadať miesto na mape.
III.	21	Algoritmické riešenie problémov pomocou cyklov	Opakovanie príkazov	Opakovanie, počet opakovaní	Rozpoznať opakujúce sa vzory pri riešení zadaného problému. Rozpoznať, aká časť zadaného problému sa má vykonať pred, počas a po skončení cyklu. Stanoviť počet opakovaní pomocou hodnoty.
	22		Cyklus	Telo cyklu, zostavovanie cyklu, nastavenie počtu opakovaní cyklu	Riešiť problémy, ktoré vyžadujú známy počet opakovaní. Zapísať riešenie problému s cyklom pomocou jazyk.
	23		Cyklus	Telo cyklu, zostavovanie cyklu, nastavenie počtu opakovaní cyklu	Interpretovať algoritmy s cyklami.
IV.	24	Algoritmické riešenie problémov - interpretácia zápisu riešenia	Jazyk - vykonanie programu	Jazyk - vykonanie programu	Realizovať návod, postup, algoritmus riešenia úlohy - interpretovať ho, krokovať riešenie, simulovať činnosť vykonávateľa,
	25		Jazyk - vykonanie programu	Jazyk - vykonanie programu	Realizovať návod, postup, algoritmus riešenia úlohy - interpretovať ho, krokovať riešenie, simulovať činnosť vykonávateľa,
	26		Projekt Ulica	Projekt Ulica	Vytvoriť v programe Imagine procedúru vrátane cyklu, ktorej výsledkom bude nakreslená ulica s aspoň 6 rovnakými domami a na ulici budú umiestnené stromy a dopravné značky.
	27	Algoritmické riešenie problémov - hľadanie, opravovanie chýb	Chyba v postupnosti príkazov	Vlastnosti a vzťahy: chyba v postupnosti príkazov (zlý príkaz, chýbajúci príkaz, vymenený príkaz alebo príkaz navyše), riešenie, ktoré lepšie spĺňa stanovené kritérium v zadanom probléme	Nájsť a opraviť chybu v programe. Diskutovať a argumentovať o správnosti riešenia (svojho aj cudzieho). Diskutovať o rôznych postupoch a výstupoch riešenia (porovnať riešenia konkrétneho problému od rôznych žiakov z hľadiska dĺžky výsledku, trvania, veľkosti kódu/zápisu). Doplniť, dokončiť, modifikovať rozpracované riešenie. Navrhnuť vylepšenie riešenia.

V.	28	Softvér a hardvér - práca so súbormi a priečinkami	Súbor, priečinok	Súbor, priečinok, ukladanie dokumentov	Orientovať sa v konkrétnej štruktúre priečinkov. Použiť nástroj na manipuláciu so súbormi a priečinkami. Presúvať, mazať, premenúvať súbory.
	29	Softvér a hardvér - práca v operačnom systéme	Schránka. Vzdelávací software, digitálna učebnica, encyklopédia	Schránka. Vzdelávací software, digitálna učebnica, encyklopédia	Použiť rôzny aplikačný softvér, ktorý je primeraný veku.
	30	Softvér a hardvér - počítač a prídavné zariadenia	Pamäťové zariadenia	Pamäťové zariadenia (napr. CD, HD, USB kľúč) ako médiá/zariadenia na prenos a uchovanie informácií	Pracovať s pamäťovými zariadeniami - prenášať, ukladať, kopírovať informácie.
VI.	31	Softvér a hardvér - práca proti vírusom a špehovanu	Vírus, antivírus, škodlivý software, špehovanie	Vírus, antivírus, škodlivý software, špehovanie	Akceptovať, že nemajú sťahovať a spúšťať neznáme, pochybné aplikácie. Akceptovať, že nemá sťahovať a spúšťať neznáme, pochybné aplikácie. Pracovať s mechanizmami na odhaľovanie a odstraňovanie vírusov.
	32	Informačná spoločnosť - bezpečnosť a riziká	Bezpečnosť a riziká na internete	Vírus, spam, hoax, netiketa, hekeri	Diskutovať o rizikách na internete. Aplikovať pravidlá pre zabezpečenie údajov, aplikácii (aj e-mailu) proti neoprávnenému použitiu. Diskutovať o počítačovej kriminalite. Diskutovať o dôveryhodnosti informácií na webe.
	33	Informačná spoločnosť - legálnosť používania softvéru	Autorské práva	Autorské právo a jeho vzťah k autorovi, dielu a použitiu, legálnosť a nelegálnosť používania softvéru a informácií (texty, obrázky, hudba, filmy)	Diskutovať o princípoch dodržiavania základných autorských práv